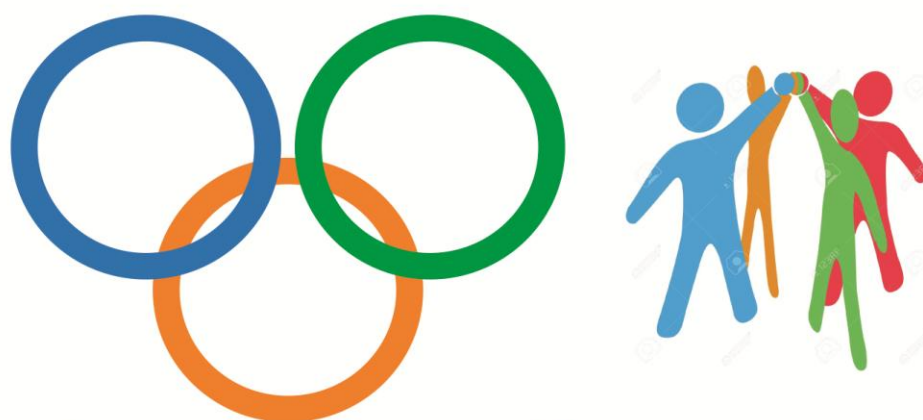


Olimpiadas dos Servidores Federais



Amapá 2018

JUNTOS PELO ESPORTE AMAPAENSE

**PROGRAMAÇÃO GERAL DAS VI OLIMPÍADAS DOS
SERVIDORES FEDERAIS DO AMAPÁ 2018 -**

DIAS 09 A 24 DE NOVEMBRO

VERSÃO DIA 13/11/2018

MUITA ATENÇÃO: - **TODOS OS ATLETAS E EQUIPES DEVEM CHEGAR COM PELO MENOS 30 (TRINTA) MINUTOS DE ANTECEDÊNCIA DOS SEUS JOGOS OU DO INÍCIO DAS MODALIDADES, LEVANDO CONSIGO UNIFORME E DOCUMENTO OFICIAL COM FOTO, CONFORME REGULAMENTO GERAL APROVADO E AMPLAMENTE DIVULGADO. ESSE TEMPO ANTERIOR SERVIRÁ PARA ASSINATURA DE SÚMULAS, REGISTRO DE FOTOS, AQUECIMENTO E DEMAIS PROVIDÊNCIAS QUE SE FIZEREM NECESSÁRIAS, BEM COMO SERÁ FUNDAMENTAL PARA QUE NÃO TENHAMOS ATRASOS QUE GERAM INCOVENIENTES E ESTRESSE PARA TODOS OS ENVOLVIDOS).**

*** NO ANEXO 2 DESTES, há o demonstrativo dos grupos sorteados para as modalidades coletivas, para ciência geral.**

DATA: 15/11/2018: Quinta-feira - FERIADO NACIONAL **COORDENADORES RESPONSÁVEIS: DIOGO IFAP E ASSESSOR A INDICAR DO IFAP.**

Local: AABB - ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL - ROD. DUCA SERRA S/Nº.

MODALIDADE: HANDEBOL MASCULINO - LOCAL: Ginásio AABB -

ATENÇÃO: Regulamento específico Handebol: (2tempos X 10min + 05min Intervalo/Acréscimos). Se houver empate, a partir da fase semifinal, haverá disputa por TIROS DE 7MT, sendo cobrados 01 Tiro de 7 por equipe, alternadamente até alguma equipe sair vencedora.

Dois Cartões Amarelos suspendem o jogador, automaticamente para a próxima partida. Na fase semifinal, se o jogador tiver apenas um cartão amarelo nas fases anteriores, este será zerado, pelo que não haverá suspensão por dois cartões para a partida final.

Critérios de desempate, nesta ordem para decidir a classificação de equipes com o mesmo nº de pontos ao final da 1ª fase (ÍNDICE TÉCNICO): 1 -Nº De Vitórias 2 - Confronto Direto 3 - Gols Pró 4 - Saldo De Gols - 5 - Menor Nº de Cartões Vermelhos 6 - Sorteio

** Não haverá disputa de 3o lugar. Será considerado bronze a equipe que ficar na 3a melhor colocação geral na fase de grupos (2º melhor entre os 2 grupos).*

Motivo: 1a e 2ª rodadas.

08:00 - JOGO 01 - INSS X POL FEDERAL

08:30 - JOGO 02 - UNIFAP X J.FEDERAL

09:00 - JOGO 03 - MTE/TRE X POL FEDERAL

09:30 - JOGO 04 - IFAP X J.FEDERAL

10:00 - JOGO 05 - INSS X MTE/TRE

10:30 - JOGO 06 - UNIFAP X IFAP

MODALIDADE: BASQUETEBOL 3X3 MASCULINO - LOCAL: Ginásio AABB -

ATENÇÃO: Regramento específico Basquete 3x3: (1 tempo corrido de 15 min. ou ganha a equipe que somar 21 pontos primeiro). Em caso de empate, haverá prorrogação imediatamente de 2 min.

Motivo: 3ª rodada.

11:00 - JOGO 09 - PRF X MTE/TRE

11:20 - JOGO 10 - UNIFAP X POL FEDERAL

11:40 - JOGO 11 - MIN FAZENDA X INSS

12:00 - JOGO 12 - IFAP X J. FEDERAL

MODALIDADE: Futebol Society Master (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO AABB

Motivo: 2a rodada -

08:00 - JOGO 05 - INSS X M FAZENDA

08:40 - JOGO 06 - IFAP X PRF

09:20 - JOGO 07 - UNIFAP X J. FEDERAL

10:00 - JOGO 08 - MTE/TRE X POL FEDERAL

MODALIDADE: Futebol Society (ABSOLUTO): (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO AABB

Motivo: 2a Rodada -

10:40 - JOGO 08 - IFAP X MPF

11:20 - JOGO 05 - P. FEDERAL X INSS

MODALIDADE: VÔLEI DE PRAIA FEMININO (DUPLA) - APCEF - ASSOCIAÇÃO CAIXA, ATRÁS DO GARDEM SHOPING.

Motivo: Semifinal e final.

08:00 - Jogo 05 - Semifinal 01 - VENCEDOR JOGO 01 X VENCEDOR JOGO 02. QUADRA 01

IFAP X POL FEDERAL 2 -

MODALIDADE: VÔLEI DE PRAIA MASCULINO (DUPLA) - na quadra de areia 02 da AABB.

Motivo: Finais (4tas, Semifinal, Final E 3o Lugar).

08:00 - Jogo 07 - quartas de final 01 - FAZENDA DUPLA 02 X MELHOR PERDEDOR 1a Fase.* QUADRA 02

M FAZ 02 X PRF 01

08:30 - Jogo 08 - quartas de final 02 - VENCEDOR JOGO 01 X VENCEDOR JOGO 02 1ª fase. QUADRA 01

IFAP X J. FEDERAL 01

08:30 - Jogo 09 - quartas de final 03 - VENCEDOR JOGO 03 X VENCEDOR JOGO 04 1ª fase. QUADRA 02

JF 02 X M FAZENDA 01/02 (UNIFICOU SERVIDORES)

09:00 - Jogo 10 - quartas de final 04 - VENCEDOR JOGO 05 X VENCEDOR JOGO 06 1ª fase. QUADRA 01

PRF 01 X INSS 02

09:30 - Jogo 11 - Semifinal 01 - VENCEDOR 4TAS 01 X VENCEDOR 4TAS 02. QUADRA 01

09:30 - Jogo 12 - Semifinal 02 - VENCEDOR 4TAS 03 X VENCEDOR 4TAS 04. QUADRA 02

10:00 - Jogo 13- Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02. QUADRA 01

10:00 - Jogo 14 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02. QUADRA 02

10:30 - ENTREGA DA PREMIAÇÃO VOLEI PRAIA MASCULINO

MODALIDADE: Tênis de Quadra masculino:a) individual - QUADRA 01 E 02 DA AABB

ATENÇÃO: Regramento específico Tênis de Quadra masculino: 1 Set Com 6 Games - Vai A 7 Games Em Caso De empate em 5a5.A partida Final será em Melhor De 3 Sets de 6 Games.

Motivo: 1a Fase - Mata a Mata simples

08:00 - Jogo 01 - MTE/TRE 01 X CAIXA - Quadra 01

08:00 - Jogo 02 - MTE/TRE 02 X IFAP 03 - Quadra 02

08:30 - Jogo 03 - J.FEDERAL 01 X IFAP 02 - Quadra 01

08:30 - Jogo 04 - J. FEDERAL 02 X IFAP 01 - Quadra 02

09:00 - Jogo 05 - MPF X UNIFAP - Quadra 01

09:00 - Jogo 06 - POL FEDERAL X M FAZENDA 02 - Quadra 02

09:30 - Jogo 07 - quartas de final 01 - M FAZENDA DUPLA 01 X MELHOR PERDEDOR 1a Fase.* Quadra 01

09:30 - Jogo 08 - quartas de final 02 - VENCEDOR JOGO 01 X VENCEDOR JOGO 06 1ª fase Quadra 02.

10:00 - Jogo 09 - quartas de final 03 - VENCEDOR JOGO 02 X VENCEDOR JOGO 05 1ª fase. Quadra 01

10:00 - Jogo 10 - quartas de final 04 - VENCEDOR JOGO 03X VENCEDOR JOGO 04 1ª fase. Quadra 02

MODALIDADE: TÊNIS DE MESA FEMININO E MASCULINO: Local: Quadra coberta ou salão coberto da AABB.

MOTIVO: CLASSIFICATÓRIAS E FINAIS -

Início: 08 Horas Da Manhã. Tabela E REGRAMENTO ESPECÍFICO (se houver) serão apresentados antes do início das partidas, às 07:50, no mesmo local dos jogos.

13 HORAS: PREMIAÇÃO TÊNIS DE MESA INDIVIDUAL, DUPLA E EQUIPE.

**DATA: 16/11/2018: Sexta-Feira - COORDENADOR RESPONSÁVEL: LUCAS ALVES
(MTE/TRE)**

Local: Ginásio Do Ifap

MODALIDADE: Futsal Masculino (2tempos x 10min + 5min acréscimo); LOCAL: GINÁSIO DO IFAP -

Motivo: FINAIS

19:30 - JOGO 10 FUTSAL - SEMI FINAL 1 - 1º GRUPO 01 X 2º MELHOR COLOCADO 1ª FASE

20:00 - JOGO 11 FUTSAL - SEMI FINAL 2 - 1º GRUPO 02 _____ X _____ 1º GRUPO 03

20:30 - JOGO 12 FUTSAL - 3º LUGAR DISPUTA - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

21:30 - JOGO 13 FUTSAL - FINAL - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

22 HORAS\; PREMIAÇÃO FUTSAL

DATA: 17/11/2018: Sábado - COORDENADOR RESPONSÁVEL: JOSÉ CARLOS E FAUSTO (JUSTIÇA FEDERAL)

-LOCAL APCEF ASSOCIAÇÃO CAIXA - ATRÁS DO GARDEM SHOPPING

MODALIDADE: Futebol Society (ABSOLUTO): (2 tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: 3ª rodada.

08:00 - JOGO 09 - POL.FEDERAL X UNIFAP
08:40 - JOGO 10 - MTE/TRE X MPF
09:20 - JOGO 11 - J.FEDERAL X INSS
10:00 - JOGO 12 - IFAP X MIN FAZENDA

MODALIDADE: VOLEIBOL DE QUADRA MISTO - APCEF - ASSOCIAÇÃO CAIXA, ATRÁS DO GARDEM SHOPPING.

Motivo: 2ª e 3ª rodadas:

08:00 - JOGO 07 _____ MPF _____ X _____ CAIXA _____
08:30 - JOGO 10 _____ JF _____ X _____ INSS _____
09:00 - JOGO 12 _____ UNIFAP _____ X _____ IFAP _____
10:00 - JOGO 09 _____ MTE _____ X _____ MPF _____
10:30 - JOGO 11 _____ FAZENDA _____ X _____ CAIXA _____

MODALIDADE: VÔLEI DE PRAIA FEMININO (DUPLA) - APCEF - ASSOCIAÇÃO CAIXA, ATRÁS DO GARDEM SHOPPING.

Motivo: Semifinal e final.

08:00 - Jogo 06 - Semifinal 02 - VENCEDOR JOGO 03 X VENCEDOR JOGO 04.

CAIXA X MTE 2

08:30 - Jogo 07 - Disputa 3º Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

09:00 - Jogo 08 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

10:00 - PREMIAÇÃO VOLEI DE PRAIA FEMININO.

LOCAL PISTA DA UNIFAP:

MODALIDADE: ATLETISMO 5000 METROS - FEMININO E MASCULINO LOCAL PISTA DA UNIFAP

Horário de início: 16:30 -

17:30: PREMIAÇÃO ATLETISMO FEMININO E MASCULINO 5000 MT.

DATA: 18/11/2018 - DOMINGO - COORDENADOR RESPONSÁVEL: LAMARÃO (INSS E LUCAS ALVES (MTE/TRE)

Local: - Sede Campestre do SINDSEP/AP - Av. do Estaleiro, s/nº - próximo à Escola José do Patrocínio em Fazendinha, Macapá - AP -TURNO: MANHÃ E TARDE

MODALIDADE: Futebol Society Master (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: 3a rodada -LOCAL PROVÁVEL (AABB - ASSOCIAÇÃO CAIXA - TRE - OUTROS) Turno Manhã:

08:00 - JOGO 09 - INSS X J. FEDERAL

08:45 - JOGO 10 - IFAP X POL FEDERAL

09:30 - JOGO 11 - UNIFAP X M FAZENDA

10:00 - JOGO 12 - MTE/TRE X PRF

MODALIDADE: Futebol Society (ABSOLUTO): (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO AABB

Motivo: 2a Rodada -

10:40 - JOGO 07 - J.FEDERAL X UNIFAP

11:20 - JOGO 06 - MTE/TRE X MIN FAZENDA

Tabela de Dominó individual das Olimpíadas dos servidores Públicos Federais do Amapá 2018

G 7 JOGOS Pts G 8 JOGOS Pts G 6 JOGOS Pts G 4 JOGOS Pts G 2 JOGOS Pts G 1 JOGO Pts

A	MTE/TER1			1GA			1GH			1GP		
	IFAP1			1GB			1GI			1GQ		
	FAZ1		H	2GC		P	2GJ		V	2GP		
	INSS1			2GD			2GK			2GQ		

B	MTE/TRE2			1GC			1GJ					
	MPF2			1GD			1GK					
	FAZ2		I	2GA		Q	2GH					
	INSS2			2GB			2GI					

C	MTE/TRE3			1GE		J	1GF					
	MPF3			2GG								
	PF4											
	FAZ3											

D	MTE/TRE4		K	1GG								
	JF4			2GE								
	MPF4			2GF								
	FAZ4											

REPESCAAGEM

3 BOLAS

		B1	B2	B3	
FINAL	1GV				
	2GV				
	1G3				
	2G3				

E	JF3			3GA		1GL		1GR		1GW		1G1	
	PF3			3GB		1GM		1GS		1GX		1G2	
	INSS3		L	4GC		R	2GN	W	2GT	1	2GY	3	2G1
	IFAP2			4GD			2GO		2GU	4	4GV		2G2

F	JF2			3GC		1GN		1GT		1GY		
	PF2		M	3GD		1GO		1GU		2GW		
	INSS4			4GA		S	2GL	X	2GR	2	2GX	
	IFAP3			4GB			2GM		2GS	3	3GV	

G	JF1		N	3GE		3GH		3GP				
	PF1			3GF		T	3GI		3GQ			
	MPF1			4GG			4GH	Y	4GP			
	IFAP4								4GQ			

			O	3GG		3GJ						
				4GE		U	3GK					
				4GF			4GI					

ATENÇÃO: Regulamento específico DOMINÓ INDIVIDUAL e DUPLA: Vide anexo 01 deste.

MODALIDADE: DAMAS (29 JOGADORES) - TURNO MANHÃ - LOCAL: Salão Coberto Sede Campestre do SINDSEP/AP

Motivo: Classificatória e finais.

Início: 09:30 Horas Da Manhã. Tabela E REGRAMENTO ESPECÍFICO (se houver) serão apresentados antes do início das partidas, às 08:50, no mesmo local dos jogos.

MODALIDADE: Campeonato de PES 2018 (24 atletas) - Local: Salão Coberto. Sede Campestre do SINDSEP/AP

Regramento Específico: As partidas nessa modalidade serão de 5 min. cada. Cada Jogador deverá levar o seu controle (Manete), completamente carregado, para disputar os jogos. **O Campeonato de PES2018 será disputado no Console PLAYSTATION 4.** O modo de disputa e a tabela será apresentada as 07:50 horas, no mesmo local de realização dos jogos. Se o mesmo participante estiver disputando o, ao mesmo tempo, o campeonato de FIFA 2018, poderão ser antecipadas rodadas ou substituídas, para conciliar a participação, desde que não acarrete atraso à competição, devendo ser aplicado o W.O, caso prejudique o andamento do campeonato.

CADA JOGADOR DEVERÁ LEVAR O SEU CONTROLE (MANETE), COMPLETAMENTE CARREGADO, PARA DISPUTAR OS JOGOS.

MOTIVO: CLASSIFICATÓRIA E FINAIS -

- Início as 08:00 horas da manhã do dia 18/11/2018.

MODALIDADE: Campeonato de FIFA 2018 (27 atletas) - Local: Salão Coberto. Sede Campestre do SINDSEP/AP

Regramento Específico: As partidas nessa modalidade serão de 5 min. cada. Cada Jogador deverá levar o seu controle (Manete), completamente carregado, para disputar os jogos. **O Campeonato de FIFA 2018 será disputado no Console XBOX.** O modo de disputa e a tabela será apresentada as 07:50 horas, no mesmo local de realização dos jogos. Se o mesmo participante estiver disputando o, ao mesmo tempo, o campeonato de PES 2018, poderão ser antecipadas rodadas ou substituídas, para conciliar a participação, desde que não acarrete atraso à competição, devendo ser aplicado o W.O, caso prejudique o andamento do campeonato.

CADA JOGADOR DEVERÁ LEVAR O SEU CONTROLE (MANETE), COMPLETAMENTE CARREGADO, PARA DISPUTAR OS JOGOS.

MOTIVO: CLASSIFICATÓRIA E FINAIS -

- Início as 08:00 horas da manhã do dia 18/11/2018.

- ALMOÇO COM CHURRASCO + BAR: INÍCIO 12:30 horas. VALOR DO ALMOÇO E BEBIDAS, A CONFIRMAR.

14 HORAS: PREMIAÇÃO DOMINÓ INDIVIDUAL, DOMINÓ DUPLA, DAMAS PES2018 E FIFA 2018;

15 as 17 HORAS - Confraternização/Bingo ou similar.

17 30min: encerramento.

18Horas: fechamento dos portões.

DATA 19/11/2018 - SEGUNDA FEIRA - COORDENADOR RESPONSÁVEL: FÁBIO UNIFAP

Local : Ginásio Da UNIFAP

MODALIDADE: Basquetebol 3x3 masculino.

Motivo: 1a Rodada

20:00 - JOGO 01 - PRF X M FAZENDA

20:20 - JOGO 02 - UNIFAP X IFAP

20:40 - JOGO 03 - INSS X MTE/TRE

21:00 - JOGO 04 - J. FEDERAL X POL FEDERAL

DATA 21/11/2018 QUARTA-FEIRA - COORDENADOR RESPONSÁVEL: RANIERI (POL FEDERAL)

Local : Ginásio Da UNIFAP

Motivo: 2a Rodada

20:00 - JOGO 05 - PRF X INSS

20:20 - JOGO 06 - UNIFAP X J. FEDERAL

20:40 - JOGO 07 - M FAZENDA X MTE/TRE

21:00 - JOGO 08 - IFAP X POL FEDERAL

Local: CAMPO DA ASSOCIAÇÃO DO SANTA LÚCIA SUPERMERCADOS - KM 9, LINHA H. ZONA LESTE - COORDENADORES RESPONSÁVEIS: LUCAS ALVES MTE E FRANCIMULLER PRF

MODALIDADE: Futebol Society Master (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: Semifinais

19:30 - JOGO 13 - SEMIFINAL 01 - 1º GRUPO 01 X 2º GRUPO 02

20:00 - JOGO 14 - SEMIFINAL 02 - 1º GRUPO 02 X 2º GRUPO 01

MODALIDADE: Futebol Society (ABSOLUTO): (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: Semifinais

20:30 - JOGO 13 - SEMIFINAL 01 - SEMIFINAL 01 - 1º GRUPO 01 X 2º GRUPO 02

21:00 - JOGO 14 - SEMIFINAL 02 - SEMIFINAL 02 - 1º GRUPO 02 X 2º GRUPO 01

**DATA: 22/11/2018 - QUINTA-FEIRA A NOITE COORDENADORES RESPONSÁVEIS:
JOSÉ CARLOS (JUSTIÇA FEDERAL)**

MODALIDADE: - Futevôlei Masculino - LOCAL PROVÁVEL: QUADRAS DO SESC, ORLA -

ATENÇÃO: Regramento específico Futevôlei Masculino: Partidas Em Melhor De 3 Sets. (1º e 2º sets 15 pontos e Tie Break de 12, se houver. A partida FINAL terá a seguinte pontuação, em melhor de 03 Sets: (1º e 2º sets 21 pontos e Tie Break de 15 pontos, se houver.

Índice Técnico para critério de desempate na classificação de primeira fase. 1 - Maior Número De Sets, 2 - Maior Número De Pontos feitos na somatória total.

- Início as 19:00 horas da manhã do dia 17/11/2018. A tabela será apresentada as 19 horas, no mesmo local de realização dos jogos.

22:00 - PREMIAÇÃO FUTEVOLEI MASCULINO.

DATA: 24/11/2018 - SÁBADO - FINAIS E ENCERRAMENTO - COORDENADORES RESPONSÁVEIS: JOSÉ CARLOS (JUSTIÇA FEDERAL) LAGRANHA (MIN. PUBLICO FEDERAL)

LOCAL: - AABB (AABB) - ROD. DUCA SERRA.

MODALIDADE: VOLEIBOL DE QUADRA MISTO - Ginásio AABB.

Motivo: Semifinal e Final:

08:00 - Jogo 11 - Semifinal 01 - VENCEDOR 4TAS 01 X VENCEDOR 4TAS 02.

08:40 - Jogo 12 - Semifinal 02 - VENCEDOR 4TAS 03 X VENCEDOR 4TAS 04.

09:20 - Jogo 13 - Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

10:00 - Jogo 14 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: BASQUETEBOL 3X3 MASCULINO - Ginásio AABB.

Motivo: Semifinal e Final:

10:20 - JOGO 13 - SEMIFINAL 01 - 1º GRUPO 01 X 2º GRUPO 02

10:40 - JOGO 14 - SEMIFINAL 02 - 1º GRUPO 02 X 2º GRUPO 01

11:00 - Jogo 15 - Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

11:20 - Jogo 16 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: HANDEBOL MASCULINO

Motivo: Final:

11:40 - JOGO 07 - Final - 1º GRUPO 01 X 2º GRUPO 02.

** Não haverá disputa de 3o lugar. Será considerado bronze a equipe que ficar na 3a melhor colocação geral na fase de grupos (2º melhor entre os 2 grupos).*

PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: Futebol Society Master (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: FINAL e 3O LUGAR

08:00 - Jogo 15 - Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

08:40 - Jogo 16 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

11:00 - PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: Futebol Society (ABSOLUTO): (2tempos x 15min + 05min intervalo) - CAMPO

Motivo: FINAL e 3O LUGAR

09:20 - Jogo 15 - Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02.

10:30 - Jogo 16 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02.

11 HORAS: PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: Tênis de Quadra masculino:a) individual - QUADRA 01 e 02 DA AABB -

Motivo: (Semifinal, Final E 3o Lugar).

08:00 - Jogo 11 - Semifinal 01 - VENCEDOR 4TAS 01 X VENCEDOR 4TAS 02 - Quadra 01

08:00 - Jogo 12 - Semifinal 02 - VENCEDOR 4TAS 03 X VENCEDOR 4TAS 04. - Quadra 02

08:30 - Jogo 13- Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02 - Quadra 01

08:30 - Jogo 14 - Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02 - Quadra 02

09:00 - PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: Tênis de Quadra MASCULINO (DUPLAS) - QUADRA 01 e 02 DA AABB -

ATENÇÃO: Regramento específico Tênis de Quadra masculino: 1 Set Com 6 Games - Vai A 7 Games Em Caso De empate em 5a5.A partida Final será em Melhor De 3 Sets de 6 Games.

Motivo: Direto - Finais (4tas, Semifinal, Final E 3o Lugar).

09:00 - Jogo 01 - quartas de final 01 - MTE/TRE X J. FEDERAL - Quadra 01

09:00 - Jogo 02 - quartas de final 02 - POL FEDERAL X UNIFAP - Quadra 02

09:30 - Jogo 03 - quartas de final 03 - IFAP 01 X CAIXA - Quadra 01

09:30 - Jogo 04 - Semifinal 01 - IFAP DUPLA 02 X VENCEDOR 4TAS 01 - Quadra 02

10:00 - Jogo 05 - Semifinal 02 - VENCEDOR 4TAS 02 X VENCEDOR 4TAS 03. - Quadra 01

10:30 - Jogo 06 - Disputa 3o Lugar - PERDEDOR SEMI 01 X PERDEDOR SEMI 02. - Quadra 02

10:30 - Jogo 07- Final - VENCEDOR SEMI 01 X VENCEDOR SEMI 02. - Quadra 01

11:00 - PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE

MODALIDADE: XADREZ - Local Provável: escolher espaço/quadra na AABB

Motivo: Classificatória E Finais

Início: 08 Horas Da Manhã. Tabela E REGRAMENTO ESPECÍFICO (se houver) serão apresentados antes do início das partidas, às 07:50, no mesmo local dos jogos. **PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE**

MODALIDADE: Cabo de Guerra Misto - Local Provável: escolher espaço/quadra na AABB.

Regramento específico Cabo de Guerra Misto -: (4 equipes, todas se enfrentam em melhor de 3. As duas equipes que vencerem o maior número de partidas farão a final em melhor de três.

Motivo: Classificatória E Finais

Horário: Início às 10:00 - **PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE**

MODALIDADE: Queimada feminino - Local Provável: Ginásio da AABB.

Regramento específico Queimada feminino-: (4 equipes, duas semifinais, disputa de terceiro lugar e final em seguida. Cada equipe deverá apresentar o mínimo de 4 atletas para iniciar uma partida.

Motivo: classificatórias e final.

Horário: 12:00 a 13:00 - Mata a Mata Simples. **PREMIAÇÃO AO FINAL DA MODALIDADE.**

13:30 - Premiação Geral (entrega de troféus) - Encerramento

14:00 - Início da Festa Encerramento - apagar fogo simbólico.

14:00 - Música Ao Vivo *apenas se houver disponibilidade no orçamento.

17 - horas - FIM DA FESTA DE ENCERRAMENTO DAS VI OLIMPÍADAS DOS SERVIDORES FEDERAIS DO AMAPÁ - 2018 -

ANEXO 01 -

REGRAS DOMINÓ -

DUPLAS

Da composição, início e término:

Art. 1. Os participantes jogaram em dupla e a mesa será composta de 2 duplas.

Art. 2. Caso não haja consenso no posicionamento da mesa deverá ser decidido a preferência de posicionamento na “PEDRA MAIOR” pelos capitães, e este posicionamento deverá ser respeitado até o final do jogo.

Art. 3. A primeira mexida será pelo arbitro ou por um jogador em consenso com os demais participantes e as próximas pelo jogador de saiu na disputa anterior.

Art. 4. Cada participante irá retirar 7 pedras.

Art. 5. A primeira saída será do jogador que retirar o carrão de sena 6/6 e seguinte o jogador da direita deste, continuando nesta ordem anti-horária até o término da “BOLA”.

Art. 6. Bate e vence cada disputa quem insere a sua última pedra primeiro.

Art. 7. Nas fases preliminares os jogos serão de 1 “BOLA”, e na final será melhor de 3 “BOLAS”.

Art. 8. Será considerada inserida no jogo a pedra quando o jogador encostar esta, em umas das pedras do jogo, na mesa próxima a elas ou mostrar aos outros participantes.

Art. 9. Caso a pedra que o jogador insira coincida com qualquer uma das pontas, esta será de escolha deste, não podendo este alterar após ser inserida, exceto se for a pedra do “fecha” que com a mudança de ponta a pedra abra a disputa.

Da pontuação:

Art. 10. A batida de qualquer um dos componentes da dupla pontuará para a dupla.

Art. 11. A batida contará 1 ponto se for em uma ponta e dois pontos se nas duas ou de carrão.

Art. 12. O critério de desempate terá a seguinte ordem: “BOLA”, pontos e “PEDRA MAIOR”, esta última retirada pelo capitão da dupla.

Art. 13. Em caso de fecha o ponto será acumulado para próxima partida.

Das penalidades e ações: **Art. 14.** A sinalização de “passe” deverá ser feita com duas batidas com parte da mão ou pedra nesta ou falando “passei”.

Art. 15. Caso o árbitro perceba que o jogador, após equivocadamente ou propositalmente tenha sinalizado o “passe” e tenha pedra para jogar (“Passar com a pedra na mão”), este tomará as seguintes medidas: 1. Se o próximo jogador já tiver inserido a próxima pedra, encerra a disputa e dá o ponto para o adversário; 2. Se o próximo jogador ainda não tiver inserido a pedra, o arbitro avisará e o jogador deverá jogar uma pedra que coincida e a dupla do jogador infrator será penalizado em 1 ponto.

Art. 16. Quando a pedra for inserida e esta não coincidir com nenhuma das pontas será considerado “gato” e será penalizado o jogador em 1 ponto, tendo interpretação análoga ao Art.15.Caso não seja confirmado o infrator deverá ser anulada a disputa e nova saída com o mesmo saídor.

Art. 17. O jogador que inserir pedra fora de sua vez de maneira proposital para levar vantagem será penalizado em 1 ponto, tendo interpretação análoga ao Art.15.

Art.18. O jogador que fizer sinais a qualquer outro participante será na primeira advertido e nas seguintes penalizado em 1 ponto a cada reincidência, constatado pelo árbitro.

Considerações finais:

Art.19. O jogo só poderá ser fechado se a última pedra inserida não abrir a disputa mesmo deslocada para outra ponta. Caso com o deslocamento a disputa abra, assim deverá ser feita para a disputa continuar.

Art.20. A dupla que perder terá direito à repescagem, exceto na final. **Art.21.** Em alguns casos, para adequação da tabela, as duplas poderão ser beneficiadas por índice técnico. Caso haja empate nos critérios será decidido na “PEDRA MAIOR”.

Art.22. O árbitro poderá solicitar a visualização das pedras de qualquer jogador a qualquer tempo.

Art.23. As pedras dos jogadores não poderão estar de forma oculta para o árbitro e os demais jogadores, ou seja, após jogar estas deverão ser postas na mesa na maioria do tempo, podendo o jogador consultá-las.

Art.24. O sorteio para compor a tabela deverá ser feito conforme decisão do CGO.

Art. 25. O tempo limite que o jogador terá para inserir a pedra é de 15 segundos após o adversário anterior jogar, caso exceda será advertido, após 43 advertências o árbitro poderá penalizar a dupla em 1 ponto.

Art.26. Qualquer outra situação que não estiver neste regulamento será decidida pelo árbitro ou CGO.

Glossário:

Pedra = peça que compõe o jogo de dominó, sendo 28 no total com sete naipes (branco, ás, duque, terno, quadra, quina e sena).

Ponta= lado externo das pedras das extremidades, já inserido na mesa.

Batida = quando o participante joga sua última pedra antes dos demais, finalizando aquela partida.

Partida = disputa que encerra quando um dos jogadores tiver inserido todas as pedras primeiro que os demais.

Carrão = pedra com mesmo NAIPE dos dois lados.

Naipes = número de pontos descritos nas pedras (branco, ás, duque, terno, quadra, quina e sena).

Gato = inserir pedra que não coincide com nenhuma das pontas.

Bola = partida que termina quando uma dupla fizer 4 pontos ou mais.

Mexida = ato de misturar as pedras na mesa antes de cada disputa.

Passe= quando o jogador não tem pedra que coincida em nenhuma das pontas na sua vez de jogar.

Saída = ato que inicia a disputa pelo primeiro a jogar.

Passe com Pedra na mão = ato em que um jogador de forma proposital ou equivocadamente sinaliza o passe mesmo possuindo pedra que coincida com uma ou com as duas pontas.

Fecha = quando a pedra é inserida no jogo e não há nenhum jogador que tenha pedra que coincida em nenhuma das pontas.

“**Saidor**” = jogador que inicia a disputa.

“**Marcador**” = jogador que marca o outro da sua direita.

Elaborado por: Wandilson Pereira Ranieri

Revisado pelo: Conselho das Olimpíadas dos Servidores Públicos Federais do Amapá.

Regras do dominó INDIVIDUAL

Da composição, início e término:

Art.1. A mesa será composta de 3 ou 4 jogadores.

Art.2. Caso não haja consenso no posicionamento da mesa deverá ser decidido a preferência de posicionamento na “PEDRA MAIOR” pelos jogadores, e este posicionamento deverá ser respeitado até o final do jogo.

Art.3. Cada participante irá retirar 6 pedras, caso a mesa seja composta por 4 jogadores, ficando 4 pedras no “morto”, retirará 7 pedras, caso a mesa seja composta por 3 jogadores, ficando 7 pedras no “morto”.

Art.4 A primeira mexida será pelo árbitro ou por um jogador em consenso dos demais participantes e as próximas pelo jogador de saiu na disputa anterior.

Art.5. A primeira saída será do jogador que retirar o carrão de sena 6/6 e seguinte o jogador da direita deste, continuando nesta ordem anti-horária até o término da disputa.

Art.6. Bate e vence cada disputa quem insere a sua última pedra primeiro.

Art.7. Nas fases preliminares os jogos serão de uma “BOLA” e de 3 “BOLAS” a final, podendo ter outra partida extra caso haja empate triplo de 1 “BOLA” entre os três jogadores empatados, eliminando o quarto jogador.

Art.8. Será considerada inserida no jogo a pedra quando o jogador encostar esta, em umas das pedras do jogo ou na mesa próxima a elas ou mostrar aos outros participantes.

Art.9. O jogador poderá fechar o jogo propositalmente, não podendo a pedra que fechou ser deslocada para a outra ponta, mesmo se coincidir, sendo disputado o ponto da disputa na somatória dos pontos de NAIPE das pedras restantes de cada jogador, ganhando o que obtiver MENOR pontos.

Da pontuação:

Art.10. A batida é individual e conta apenas para o jogador que bate.

Art.11. A batida contará 1 ponto se for em uma ponta e dois pontos se nas duas ou de carrão.

Art.12. O critério de desempate terá a seguinte ordem: “BOLA”, pontos e “PEDRA MAIOR”, esta última retirada por cada jogador.

Das penalidades e ações:

Art.13. A sinalização de “passe” deverá ser feita com duas batidas com parte da mão ou pedra nesta ou falando “passei”.

Art. 14. Caso o árbitro perceba que o jogador, após equivocadamente ou propositalmente tenha sinalizado o “passe” e tenha pedra para jogar, (“Passar com a pedra na mão”), este tomará as seguintes medidas: 1. Se o próximo jogador já tiver inserido a próxima pedra, encerra a disputa e penalizará o infrator em 1 ponto; 2. Se o próximo jogador ainda não tiver inserido a pedra, o árbitro avisará e o jogador deverá jogar uma pedra que coincida e o jogador infrator será penalizado em 1 ponto. Caso seja reincidente será penalizado em 2 pontos.

Art. 15. Quando a pedra for inserida e esta não coincidir com nenhuma das pontas será considerado “gato” e será penalizado o jogador em 1 ponto, tendo interpretação análoga ao Art.14.Caso não seja confirmado o infrator deverá ser anulada a disputa e nova saída com o mesmo saídor.

Art. 16. O jogador que inserir pedra fora de sua vez de maneira proposital para levar vantagem será penalizado em 1 ponto, tendo interpretação análoga ao Art.14.

Art.17. O jogador que fizer sinais a qualquer outro participante será na primeira advertido e nas seguintes penalizado em 1 ponto a cada reincidência, constatado pelo árbitro.

Considerações finais:

Art.18. O jogador que perder um jogo terá direito à repescagem, exceto na final.

Art.19. Em alguns casos, para adequação da tabela os jogadores poderão ser beneficiados por índice técnico. Caso haja empate nos critérios será decidido na “PEDRA MAIOR”.

Art.20. O árbitro poderá solicitar a visualização das pedras de qualquer jogador a qualquer tempo.

Art.21. As pedras dos jogadores não poderão estar de forma oculta para o árbitro e os demais jogadores, ou seja, após jogar estas deverão ser postas na mesa na maioria do tempo, podendo o jogador consultá-las.

Art.22. O sorteio para compor a tabela deverá ser feito conforme decisão do CGO.

Art. 23. O tempo limite que o jogador terá para inserir a pedra é de 15 segundos após o adversário anterior jogar, caso exceda será advertido, após 43 advertências o árbitro poderá penalizar a dupla em 1 ponto.

Art.24. Qualquer outra situação que não estiver neste regulamento será decidida pelo árbitro ou CGO.

Glossário:

Pedra = peça que compõe o jogo de dominó, sendo 28 no total com sete naipes (branco, ás, duque, terno, quadra, quina e sena).

Ponta= lado externo das pedras das extremidades, já inserido na mesa.

Batida = quando o participante joga sua última pedra antes dos demais, finalizando aquela partida.

Partida = disputa que encerra quando um dos jogadores tiver inserido todas as pedras primeiro que os demais.

Carrão = pedra com mesmo NAIPE dos dois lados.

Naipes = número de pontos descritos nas pedras (branco, ás, duque, terno, quadra, quina e sena).

Gato = inserir pedra que não coincide com nenhuma das pontas.

Bola = partida que termina quando uma dupla fizer 4 pontos ou mais.

Mexida = ato de misturar as pedras na mesa antes de cada disputa.

Passe= quando o jogador não tem pedra que coincida em nenhuma das pontas na sua vez de jogar.

Saída = ato que inicia a disputa pelo primeiro a jogar.

Passe com Pedra na mão = ato em que um jogador de forma proposital ou equivocadamente sinaliza o passe mesmo possuindo pedra que coincida com uma ou com as duas pontas.

Fecha = quando a pedra é inserida no jogo e não há nenhum jogador que tenha pedra que coincida em nenhuma das pontas.

Fecha proposital = no dominó individual é permitido, não podendo abrir o jogo com o deslocamento da pedra para a outra ponta.

“Saidor” = jogador que inicia a disputa.

“Marcador” = jogador que marca o outro da sua direita.

Elaborado por: Wandilson Pereira Ranieri

Revisado pelo: Conselho das Olimpíadas dos Servidores Públicos Federais do Amapá.

ANEXO 02 -

TABELA - FUTSAL

(2tempos x 10min + 5min acréscimo);

GRUPO 01	GRUPO 02	GRUPO 03
01 - MTE/TRE	04 - PF	07- IFAP
02 - INSS	05 - J. FEDERAL	08 - PRF
03 - M FAZENDA	06 - UNIFAP	09 - MPF

FUTEBOL SOCIETY (ABSOLUTO):

(2tempos X 15min + 05min Intervalo/Acréscimos)

GRUPO 01	GRUPO 02
01 - PF	05 - MTE/TRE
02 - J. FEDERAL	06 - IFAP
03 - INSS	07- M FAZENDA
04 - UNIFAP	08 - MPF

TABELA FUTEBOL SOCIETY MASTER

(2tempos x 15min + 05min intervalo)

GRUPO 01	GRUPO 02
01 - INSS	05 - IFAP
02 - UNIFAP	06 - MTE/TRE
03 - M FAZENDA	07- PRF
04 - J. FEDERAL	08 - PF

TABELA VOLEI MISTO

GRUPO 01	GRUPO 02
01 - MTE/TRE	05 - J. FEDERAL
02 - M FAZENDA	06 - UNIFAP
03 - MPF	07- INSS
04 - CAIXA	08 - IFAP

TABELA BASQUETEBOL 3X3

GRUPO 01	GRUPO 02
01 - PRF	05 - UNIFAP
02 - M FAZENDA	06 - IFAP
03 - INSS	07- J. FEDERAL
04 - MTE/TRE	08 - PF

TABELA MODALIDADE: HANDEBOL MASCULINO -

GRUPO 01	GRUPO 02
01 - INSS	04 - UNIFAP
02 - MTE	05 - IFAP
03 - PF	06 - J. FEDERAL